BIONICLE

HISTORIA



www.bionicle.com.pl

Mata Nui była wyspą - rajem. Unosiła się na falach bezkresnego oceanu i była podzielona na sześć części: lód, dżunglę, pustynię, podziemne jaskinie, zatoki morskie i ognisty wulkan. W każdej z części znajdowała się wioska, w której żyli mali i spokojni mieszkańcy, nazywani ludem Matoran. Lud ten swoją ciężką pracą czcił Wielkiego Ducha Mata Nui.

Ciemność nadeszła wraz z Makutą, którego zatrute maski Kanohi przyciągnęły na wyspę potwory Rahi, których zadaniem było zawładnięcie ludem Matoran.

Zrozpaczeni Matoranie nie tracili nadziei i oczekiwali na bohaterów, którzy pokonają Makutę i ocalą ich dom.



W tych ciężkich dla Matoran czasach do morza nieopodal wyspy wpadło sześć tajemniczych puszek. W każdej z nich znajdował się bohater Toa. Fale wyrzuciły puszki na brzeg. Tak zrodziły się nowe, potężne legendy, reprezentujące poszczególne żywioły natury: Tahu - Toa Ognia; Gali - Toa Wody; Kopaka - Toa Lodu; Pohatu - Toa Kamienia; Onua - Toa Ziemi i Lewa - Toa Powietrza.



Aby zwyciężyć Makutę, Toa będą musieli zebrać Maski Mocy Kanohi, dzięki którym zyskają więcej umiejętności, sprawności i mądrości. Im więcej masek zbiorą, tym potężniejsi się staną. Poszukiwanie masek wymaga jednak wielkiej odwagi, gdyż zły Makuta panuje nad lądem, morzem i niebem wyspy Mata Nui.

KOPAKA

POHATU

TAHU

LEWA

ONUA

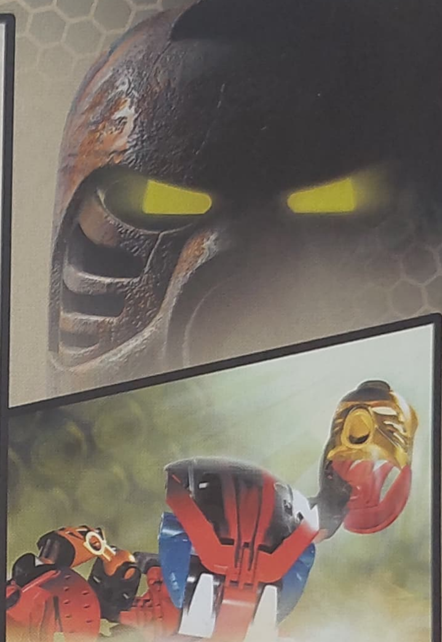
GALI



Dzięki połączeniu swoich sił, sześcioro bohaterów Toa nauczyło się ufać sobie wzajemnie i poznało znaczenie pojęć jedności, obowiązku i przeznaczenia. Wykorzystali również złote maski Kanohi, aby opanować potwory Rahi i zmierzyć się z Makutą. Wspólnymi siłami udało im się przegnać go z wyspy. Przed zniknięciem Makuta zdołał jednak zesłać na Mata Nui jeszcze jedną plagę – Bohroków.



W pierwszym starciu z Makutą bohaterowie Toa odnieśli wielkie zwycięstwo. Uwierzyli, że wyspa Mata Nui wraz z mieszkańcami jest bezpieczna... ale byli w błędzie.
Makuta sprawił, że roje Bohroków, potężnych istot, zrównały z ziemią powierzchnię wyspy i wszystkie budynki, nie wyrządzając jednak krzywdy mieszkańcom wiosek.
Wkrótce Matoranie odkryli, że Bohroki w rzeczywistości są maszynami kierowanymi siłą woli Krana. Istniało osiem rodzajów Krana, a każdy z nich dysponował inną mocą. Żeby powstrzymać zniszczenie, bohaterowie Toa musieli zgromadzić wszystkie ich rodzaje.



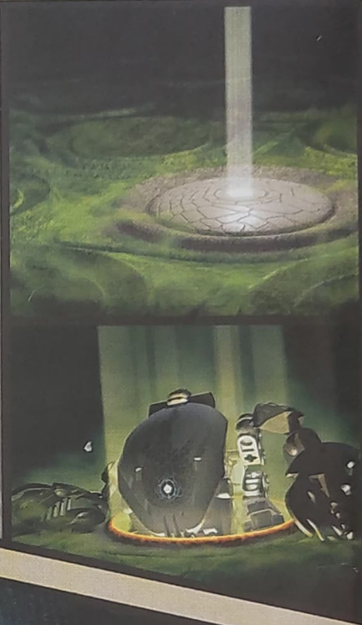








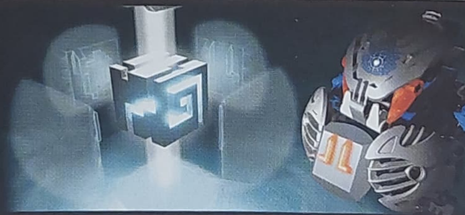
Bohaterowie Toa odkryli w sobie nowe zdolności i większą moc. Nie byli już Toa. Stali się Toa Nuva. Aby ocalić wyspę Mata Nui przed sześcioma nowymi kapitanami mechanicznych insektów Bohrok-Kal, Toa Nuva potrzebowali wszystkich swoich nowych umiejętności. Ale źli Bohrok-Kal skradli Symbole Nuva — kamienne tablice zawierające podstawowe moce każdego z Toa. Niesłychanie potężni i przebiegli Kal chcieli przy użyciu skradzionych symboli stworzyć Sześcian Nuva i uwolnić Bohroki. Tylko Toa Nuva mogli ich powstrzymać. W tym celu musieli współdziałać, mimo że zostali pozbawieni podstawowej mocy.

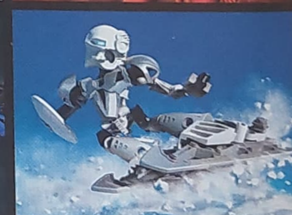










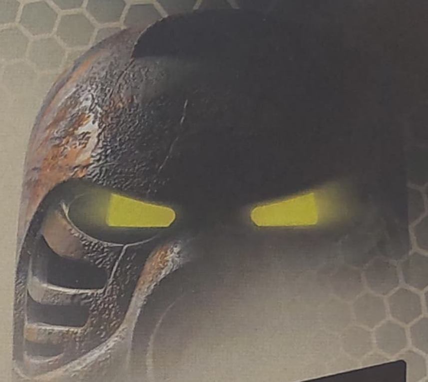






Dwaj Matoranie, kronikarz Takua i kapitan Gwardii Jaller, odkryli legendarną Maskę Światła, która świeci własnym blaskiem. Prowadzeni blaskiem maski, wyruszyli na poszukiwanie Siódmego Toa.

Tymczasem Makuta wypuścił niewolników Rahkshi, aby odzyskali maskę. Nie mógł dopuścić, by taka potęga dostała się w ręce Matoran i Toa. Łącząc swoje podstawowe moce, Toa pokonali Rahkshi i uratowali obu Matoran.





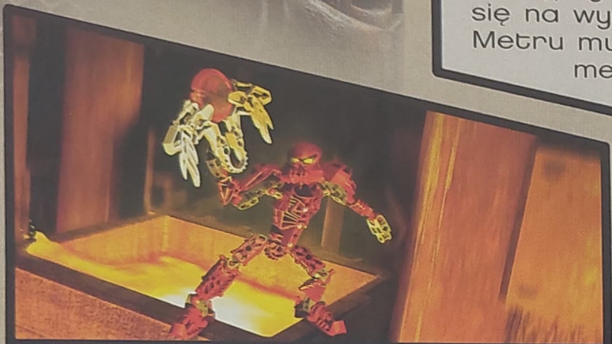


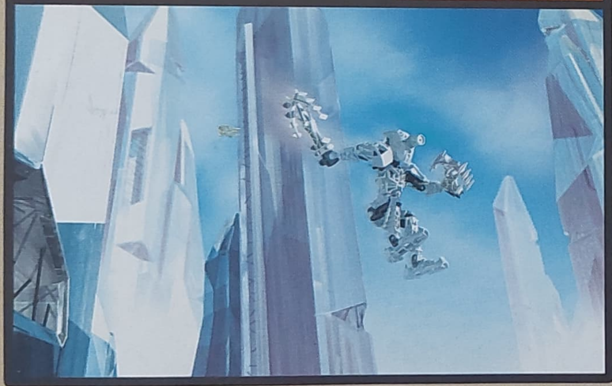
Zanim jeszcze Matoranie osiedlili się na wyspie Mata Nui, ich domem było wielkie miasto Metru Nui.

Szóstka Matoran została zmieniona w bohaterów Toa Metru, aby ocalić metropolię przed fałszywym przywódcą i mrocznymi łowcami, którzy byli jego sługami. Toa Metru otrzymali zadanie odnalezienia sześciu Wielkich Dysków Kanoka, które miały pomóc uratować miasto. Podobnie jak ich następcy — Toa, którzy w przyszłości mieli pojawić się na wyspie Mata Nui — szóstka nowych Toa Metru musiała współpracować. Stoczyli walkę z mechanicznymi Vahki - strażnikami miasta, kontrolowanymi przez Makutę.

Toa mogli pokonać Makutę i jego sługusów dzięki połączeniu swoich sił i Maski Czasu. Zapłacili za to wysoką cenę.

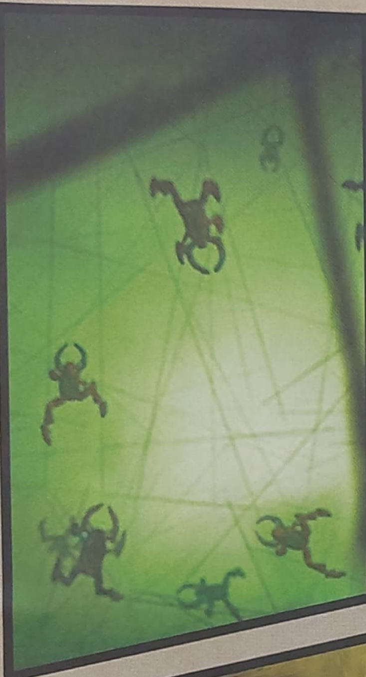




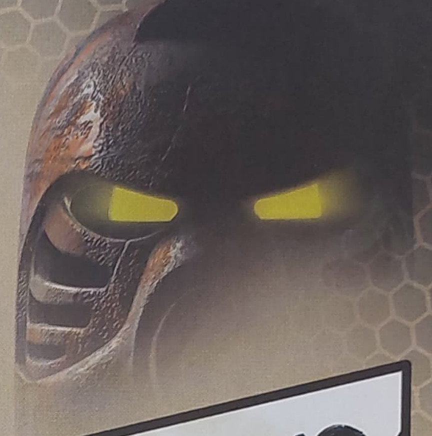






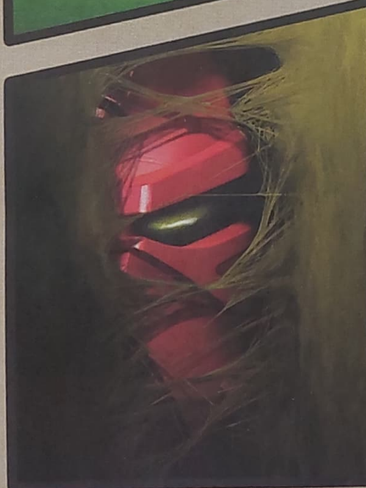


Sześciu Toa Metru powróciło do miasta Metru Nui, aby obudzić śpiących Matoran. Okazało się, że miasto zostało pochłonięte przez pajęcze sieci Visoraków. Jadowite, podobne do pająków Visoraki opanowały zniszczone miasto, zmieniając je w gigantyczną pajęczynę.
Toa padli ofiarami przebiegłych Visoraków — zamknięci w kokonach zmienili się w Toa Hordika.









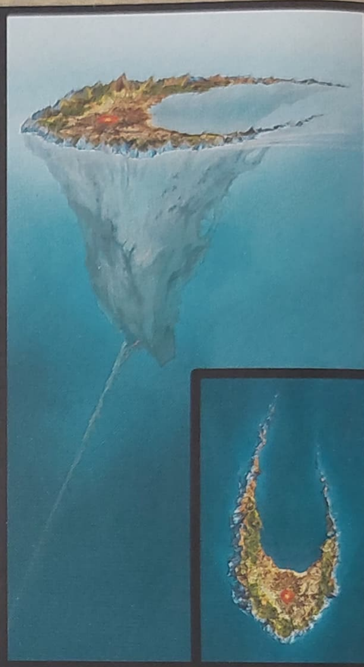




Tysiąc lat po najeździe Visoraków na Metru Nui, miasto leżało w ruinach. Usuwając zniszczenia, Toa dowiedzieli się, że życie Wielkiego Ducha Mata Nui jest zagrożone i że może ocalić je Maska Życia. Została ona ukryta na dryfującej wyspie Voya Nui. Toa postanowili ją zdobyć. Nie byli jednak jedynymi, którzy jej poszukiwali. Sześciu zbirów Piraka najechało Voya Nui i podszywając się pod Toa, oszukało Matoran.

Pełni nadziei Matoranie z Metru Nui ruszyli na wyspę. W trakcie podróży zostali trafieni przez błyskawicę i zmienili się w Toa Inika. Sześciu nowych bohaterów ruszyło w pościg za Pirakami, licząc na znalezienie Maski Życia.

Toa Inika pokonali Piraka i zdobyli maskę, którą wkrótce stracili. Maska zniknęła w morskich odmętach!





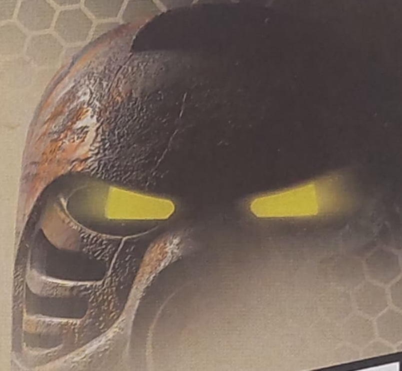








Maska opadła w głębiny pod wyspą Voya Nui, gdzie odkrył ją Matoran z podwodnej osady Mahri Nui. Szybko wpadła ona w ręce złego Barraki — byłego wodza, który za zbrodnie popełnione tysiąc lat wcześniej został wygnany do podwodnego szybu. Tak oto rozpoczęła się opowieść o walce o Maskę Życia. Z Matoranami zamieszkującymi podwodną osadę sprzymierzyli się Toa Mahri, zmienieni mocą Maski Życia z Toa Inika w wodnych Toa. Czasu było coraz mniej. Toa Mahri musieli zniszczyć skalne połączenie między Mahri Nui i Voya Nui, nawet jeśli mieliby przypłacić to życiem. Ale umierający Wielki Duch nie mógł długo czekać.









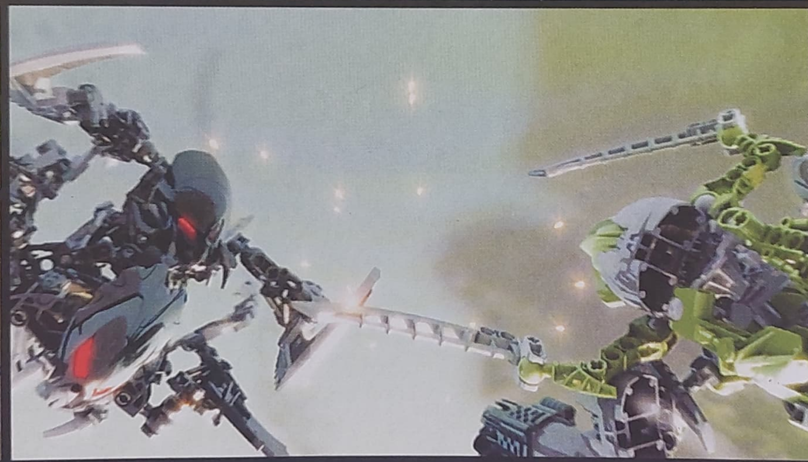


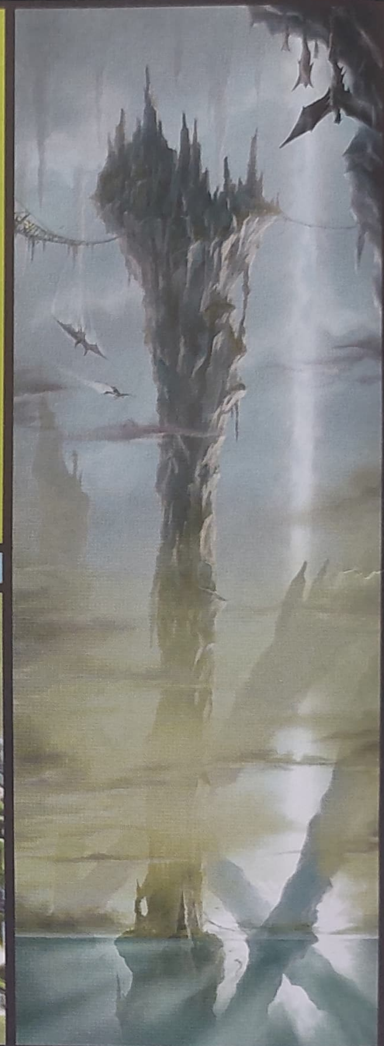
Mata Nui znów żyje, lecz jest więźniem wiecznego snu. Toa wyruszają do rdzenia wszechświata, Karda Nui, aby wreszcie obudzić Ducha ze snu. Na miejscu odkrywają, że Bractwo Makuty opanowało rdzeń i wykorzystuje pijawki cienia, aby zmieniać dobrych Matoran Światła w złych Matoran Cienia.
Odliczanie ruszyło, a Toa rozpoczęli walkę z największymi wrogami. Czy uda im się na czas obudzić Ducha Mata Nui, zanim zniknie wszystko, co istnieje? A jeśli tak, to czy zdołają umknąć przed uwolnionymi mocami duchowej burzy?
Przyłączcie się do walki dobra ze złem na www.BIONICLE.com.pl











BIONICLE

PHANTOKA

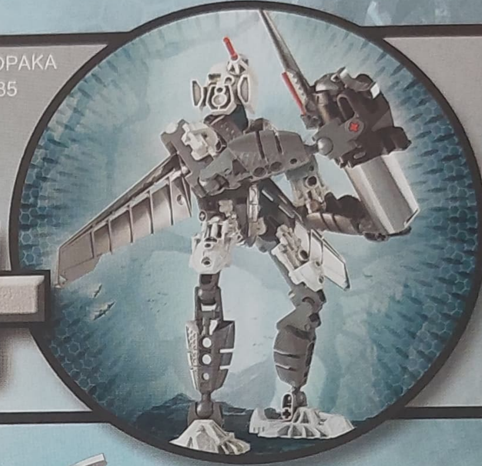
Aby wygrać bitwę w przestworzach, zarówno Toa, jak i Bractwo Makuty, muszą połączyć siły ze swoimi Matoranami! Mniejsi Matoranie mogą zostać przyłączeni do pleców większych Phantoka, co umożliwi bohaterom i czarnym charakterom współdziałanie z nowymi sprzymierzeńcami!

NOWOŚĆ,
już w sklepach

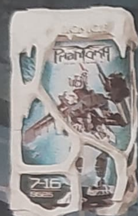
SOLEK
8945



TOA KOPAKA
8685

















Toa Kopaka Silny i zwinny Kopaka mknie po nocnym niebie na supernowoczesnych skrzydłach. Uzbrojony w zakończoną bagnetem nabojnicę Midak Skyblaster, jest gotowy do zaciętych walk w przestworzach. Połącz z zestawem Solek nr 8945!

Solek: Wie wszystko, co tylko można wiedzieć na temat legend Kopaki i jest gotów pomóc Lewie i jego drużynie za pomocą dwóch potężnych ostrzy oraz silnika rakietowego. Połącz z Toa Kopaka 8685!

ZWINNOŚĆ	18	
SIŁA	19	
WYTRZYMAŁOŚĆ	20	
UMYSŁ	22	







Toa Lewa: Z ultranowoczesnym odrzutowcem, maską ze zbiornikiem powietrza i ruchomymi ostrzami, Lewa rusza do boju! Wysoki i silny, uzbrojony w nabojnicę Midak Skyblaster oraz superostry miecz, włada siłą, z którą trzeba się liczyć. Połącz z zestawem Tanma nr 8944!
Tanma: Jako jedyny ocalały, Tanma będzie mścić się na bractwie Makuta. Wyposażony w dwa potężne ostrza oraz silnik rakietowy, wykonuje swoją misję. Połącz z Toa Lewa 8686!

20	ZWINNOŚĆ
19	SIŁA
20	WYTRZYMAŁOŚĆ
21	UMYSŁ















Toa Pohatu: Za pomocą potężnych śmigieł Pohuta z ogromną prędkością przecina niebo lub wbija się pazurami w nieprzyjaciela — jest tak silny jak wróg. Specjalna maska szybkości oraz naramienna nabojnica Midak Skyblaster czynią go druzgocącym przeciwnikiem. Połącz z zestawem Photok nr 8946!

Photok: Podejmując się szaleńczych zadań, Photok za pomocą dwóch potężnych ostrzy oraz silnika rakietowego próbuje udowodnić swoją wartość, by stać się jednym z Toa. Połacz z Toa Pohatu 8687!

ZWINNOŚĆ	18
SIŁA	22
WYTRZYMAŁOŚĆ	23
UMYSŁ	21



ANTROZ
8691



RADIAK
8947







Antroz: Uzbrojony w Tridax Pod, potężne szpony oraz jadowite pazury, Antroz jest gotów ruszyć do walki na czele bractwa Makuta. Ten potężny wojownik szybuje w powietrzu na skrzydłach przypominających skrzydła nietoperza. Połącz z zestawem Radiak nr 8947!

Radiak: Będąc niegdyś wielkim bohaterem, Radiak został zmutowany, by walczyć przeciw swoim byłym przyjaciołom za pomocą pazurów, czarnych skrzydeł i czterech niezwykle niebezpiecznych ostrzy przytwierdzonych do nóg. Połącz z zestawem 8691 Antroz!

21	ZWINNOŚĆ
25	SIŁA
25	WYTRZYMAŁOŚĆ
22	UMYSŁ

GAVLA
8948





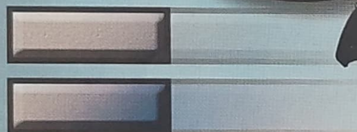
VAMPRAH
8692

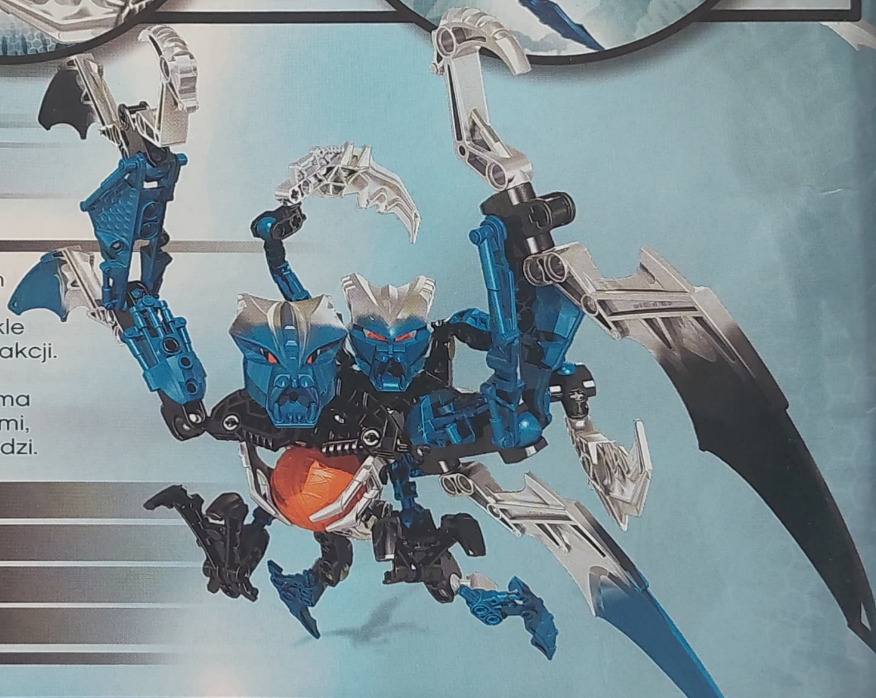












Vamprah: Szybując w powietrzu na swoich ogromnych czarnych skrzydłach, Vamprah jest postacią budzącą grozę. Z uzbrojeniem , podstępnymi hakami oraz niezwykle ostrymi ruchomymi nożami jest w stałej gotowości do akcji. Połącz z zestawem Gavla nr 8948!

Gavla: Był pierwszym, którego zmienił Makuta. Z dwoma potężnymi pazurami-ostrzami oraz czarnymi skrzydłami, Galva szuka zemsty za lata odrzucenia przez swoich ludzi. Połącz z zestawem 8692 Vamprah!

ZWINNOŚĆ	20	
SIŁA	22	
WYTRZYMAŁOŚĆ	23	
UMYSŁ	25	

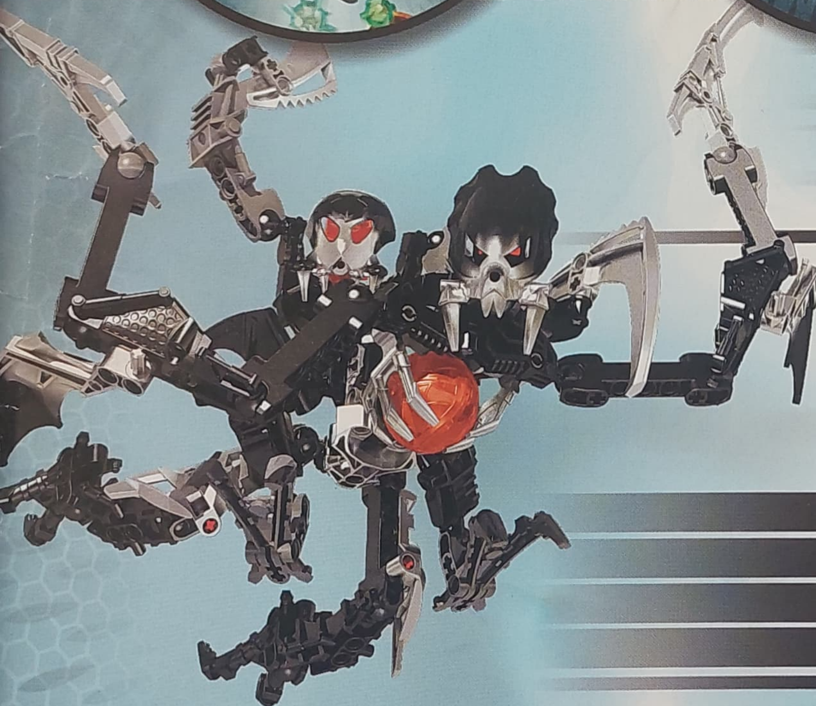












Chirox: Najzwinniejszy w użyciu zamaskowanego uzbrojenia, Chirox rozkłada skrzydła i wzbija się w przestworza! Unikając bitwy, atakuje za pomocą podstępnych haków-brzytew. Połącz z zestawem Kirop nr 8949!

Kirop: Dzięki wiedzy na temat technik obrony Karda Nui, Kirop stanowi prawdziwe zagrożenie dla Matoran od czasu pojmania przez Makutę. Wielkie pazury-ostrza oraz skrzydła są jego najlepszą bronią. Połącz z zestawem 8693 Chirox!

19	ZWINNOŚĆ
22	SIŁA
23	WYTRZYMAŁOŚĆ
27	UMYSŁ

MISTIKA
BIONICLE®

Przygotuj się na nadejście nowej generacji BIONICLE® Mistika w sklepach w sierpniu 2008 r.

LEGO, logo LEGO i BIONICLE są znakami towarowymi LEGO Group. ©2008 The LEGO Group.